

**PENERAPAN ALGORITMA MINIMAX DENGAN OPTIMASI *MEMORY*  
*ENHANCED TEST DRIVER WITH VALUE F* PADA PERMAINAN  
STRATEGI CATUR DI KOMPUTER**

**SKRIPSI**

Program Studi Teknik Informatika



**OLEH :**

**NAMA : DEDDY RAHMAD SETYAWAN**

**NIM : 011501503125100**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**JAKARTA**

**2019**

**PENERAPAN ALGORITMA MINIMAX DENGAN *OPTIMASI MEMORY*  
*ENHANCED TEST DRIVER WITH VALUE F* PADA PERMAINAN  
STRATEGI CATUR DI KOMPUTER**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

**SARJANA KOMPUTER**

Program Studi Teknik Informatika



**OLEH :**

**NAMA : DEDDY RAHMAD SETYAWAN**

**NIM : 011501503125100**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA**

**JAKARTA**

**2019**

**APPLICATION OF MINIMAX ALGORITHM WITH MEMORY  
ENHANCED DRIVER OPTIMIZATION WITH F VALUE IN GAME  
STRATEGY IN COMPUTERS**

**UNDERGRADUATE THESIS**

**STUDY PROGRAM OF INFORMATICS ENGINEERING**



**BY :**  
**NAME : DEDDY RAHMAD SETYAWAN**  
**NIM : 011501503125100**

**FACULTY OF ENGINEERING  
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA  
JAKARTA**

**2019**

## ABSTRAK

*Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan biasanya digunakan sebagai teknik untuk menggerakkan komputer sebagai lawan bermain dalam aplikasi permainan. Algoritma Minimax adalah salah satu algoritma yang digunakan untuk membuat sebuah kecerdasan buatan dalam aplikasi permainan strategi seperti catur karena algoritma minimax bisa menganalisa semua kemungkinan posisi bidak untuk menghasilkan keputusan yang terbaik. Dan di bantu dengan algoritma MTD(f) yang membatasi kemungkinan langkah yang di hasilkan algoritma minimax agar pencarian langkah terbaik dapat di cari dengan lebih baik.

Kata Kunci : Minimax, Catur, *Artificial Intelligence*, MTD(F).



## ABSTRACT

Artificial Intelligence (AI) or artificial intelligence is usually used as a technique to move the computer as opposed to playing in a game application. Minimax algorithm is one algorithm that is used to create an artificial intelligence in the application of strategy games such as chess because the minimax algorithm can analyze all possible pawn positions to produce the best decision. And it is assisted by the MTD algorithm (f) which limits the possibility of steps generated by the Minimax algorithm so that the search for the best steps can be searched better.

Keywords: Minimax, Chess, Artificial Intelligence, MTD (F).

